SPAWN
THE DARK AGES
CRG
MODGUI
28
SPAWN.COM

SPAWN

THE DARK AGES

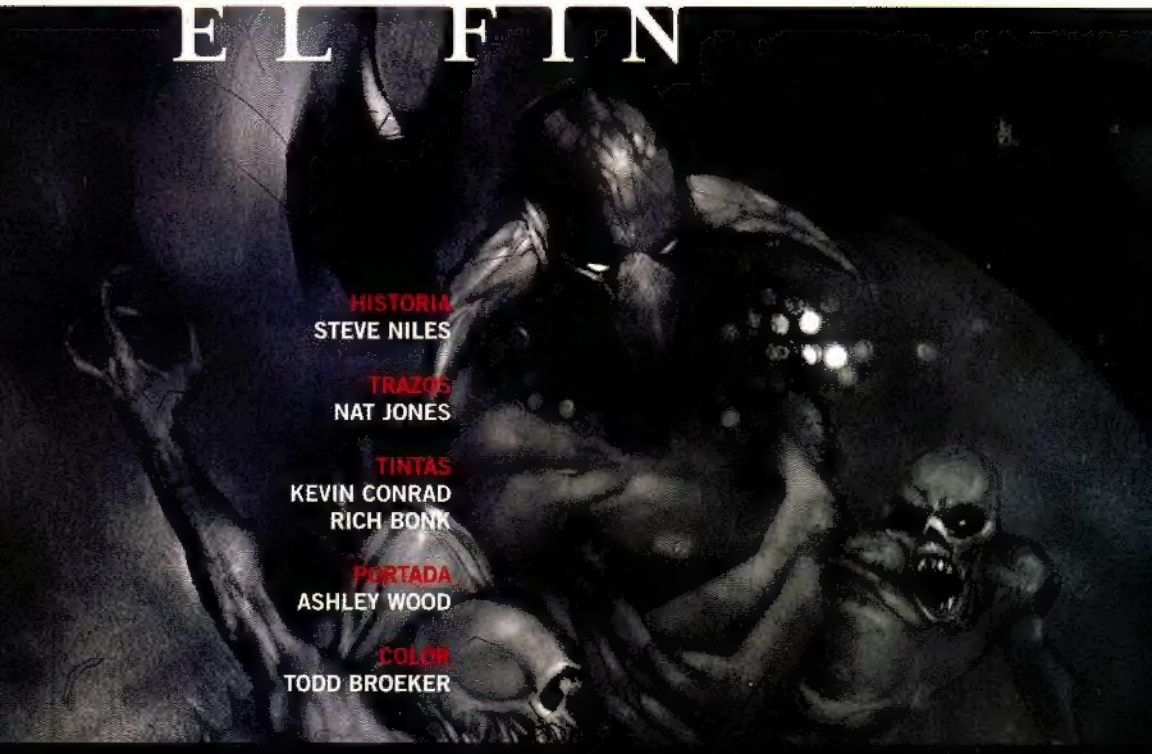
28

2.50 US

SPAWN.COM

TODD McFARLANE E IMAGE COMICS PRESENTAN

EL FIN



HISTORIA
STEVE NILES

TRAZOS
NAT JONES

TINTAS
KEVIN CONRAD
RICH BONK

PORTADA
ASHLEY WOOD

COLOR
TODD BROEKER

PRESIDENTE DE ENTRETENIMIENTO
TERRY FITZGERALD

DIRECTOR DE ARTE
BRENT ASHE

DISEÑADOR GRÁFICO
BOYD WILLIAMS

GERENTE EDITORIAL
BRAD GOULD

PUBLICIDAD PARA IMAGE COMICS
JIM VALENTINO

SPAWN CREADO POR
TODD McFARLANE

RESUMEN:

Con la ayuda de un encantamiento de Gareth, Covenant destruye al necroplásmáticamente cargado Gui al cortar su cabeza y matarlo fácilmente. Demasiado fácil, resulta, porque justo cuando todo parece bien, el necroplasma que se ha salpicado durante la pelea con Gui se ha hundido en el suelo y creado algo incluso más maligno. Covenant, Gareth y Cog se ven frente a la personificación de la muerte viviente; todos los cadáveres en la catedral se han unido para formar un monstruo. Es la plaga. El monstruo mata a Gareth y se traga a Covenant entero. Con la ayuda de habilidades aprendidas de Cog y magia enseñada por Dumas, el Hellspawn escapa del monstruo.

TODD McFARLANE PRODUCTIONS
SPAWN.COM

Hay una historia de un hombre que regresó del infierno para reclamar su tierra, su gente y su humanidad.
VAN A VENIR TRAS DE TI. ESTÁS CONSCIENTE DE ESO, ¿VERDAD?
ESTARÉ LISTO.
¿LO ESTARÁS?
PERO AHORA, DESEO REGRESAR A CASA. DEBEMOS IRNOS YA.
NO VIAJARÉ CONTIGO.
YA NO ERES UN HELLSPAWN. MI OBJETIVO ES HALLAR AL PRÓXIMO Y ROMPER LA MALDICIÓN.

NO PUEDE HABER OTRO MIENTRAS YO VIVA.
CONFÍAS DEMASIADO EN LAS PALABRAS DE LOS CONDENADOS, COVENANT. ELLOS SON LOS CREADORES DE LAS MENTIRAS. NO ESTÉS SEGURO DE LO QUE TE HAYAN DICHO.
ES UNA PARTIDA MUY DIFERENTE A LA PASADA, ¿EH?
EN VERDAD. GRACIAS POR TU AYUDA. TU GUÍA HA ILUMINADO MI CAMINO.
ME HAS IMPRESIONADO, COVENANT. CREÍ QUE MUCHAS DE TUS ACCIONES ERAN TONTAS. PERO AHORA VEO QUE SIEMPRE PUSISTE LOS OJOS EN UNA META. TUVISTE QUE HACERLO DE LA MANERA QUE CREÍAS MEJOR PARA TI. LAMENTO LA FORMA EN QUE TE TRATÉ.

ADIÓS, COGLIOSTRO.
BUENA SUERTE PARA TI, COVENANT. HASTA LA PRÓXIMA.
TAMBIÉN PARA TI.
"También para ti."

Después de unos días de caminata...
¡OH! ¡DIOS MÍO, ES USTED! ¡GRACIAS A DIOS QUE HA REGRESADO!
VINO HACE DOS NOCHES... SE LLEVÓ AL NIÑO... ASESINÓ A LAS TROPAS.
TRATÉ DE PARAR LOS ATAQUES... PERO SIGUIÓ VINIENDO... LLE... LLEVÁNDONOS A UNO POR UNO... MI SEÑOR, EL BOSQUE ESTÁ INUNDADO EN SANGRE...
LE HE FALLADO, LORD COVENANT.

Mientras digiere la masacre, Covenant no puede ignorar las semejanzas a los eventos que llevaron a Rhyll a sus rodillas y mandaron a un Hellspawn a la huida.
La pura violencia del ataque.
Las heridas como de animal.
La devastación total.
La maldad.
Virtualmente idéntico al día que bloqueó hace tanto.
NO LE FALLASTE A NADIE.
¿DÓNDE ESTÁ EL NIÑO?
D... DESAPARECIÓ LA VÍSPERA DEL PRIMER ATAQUE. ¡ES MI CULPA! REVISÉ EL BOSQUE, PERO NO PUDE ENCONTRARLO.
HICISTE BIEN. HICISTE LO MÁS QUE PUEDE HACER UN GUERRERO EN BATALLA... SOBREVIVISTE.
EL BOSQUE ES CLARAMENTE MUY PELIGROSO. NOS QUEDAREMOS AQUÍ CON NUESTROS CAÍDOS Y LOS REUNIREMOS.

¡Esto es horrible!
Es necesario.
PERO NO PODEMOS AYUDARLES. SE HAN IDO. ¡Y ESTAMOS AL DESCUBIERTO!
NOS ENFRENTAREMOS A ESTA BESTIA DEL BOSQUE Y LA VEREMOS A LOS OJOS. ES LA ÚNICA FORMA.
QUIZÁ... DEBERÍAMOS HUIR.
SI CORREMOS, NO TENDREMOS EL PLACER DE VER MORIR A ESTA BESTIA.
PERO NO TE JUZGARÍA DURAMENTE SI DECIDES RETIRARTE. ÉSTA ES MI BATALLA. ESO LO SÉ.
NO. ME QUEDARÉ Y PELEARÉ JUNTO A USTED.

Los minutos de la noche se arrastran. El único sonido, el tronido de antorchas y el golpe de dos corazones ansiosos.
TODA MI VIDA ANSIÉ LA BATALLA. PERO AHORA, ESPERANDO AQUÍ, CUESTIONO MI PROPIO DESEO.
TIENES ALMA DE GUERRERA. ERES ATRAÍDA A LA BATALLA COMO YO LO FUI EN VIDA.
SIEMPRE HE CREÍDO QUE ESTAMOS DESTINADOS A SER LO QUE SOMOS.
PORQUE NOSOTROS, LO QUERAMOS O NO, YA SEA POR VALENTÍA O POR ESTUPIDEZ...
SOMOS PROTECTORES.
SNAP
¡AHÍ! ¡ALGO SE MUEVE!

COVERART.

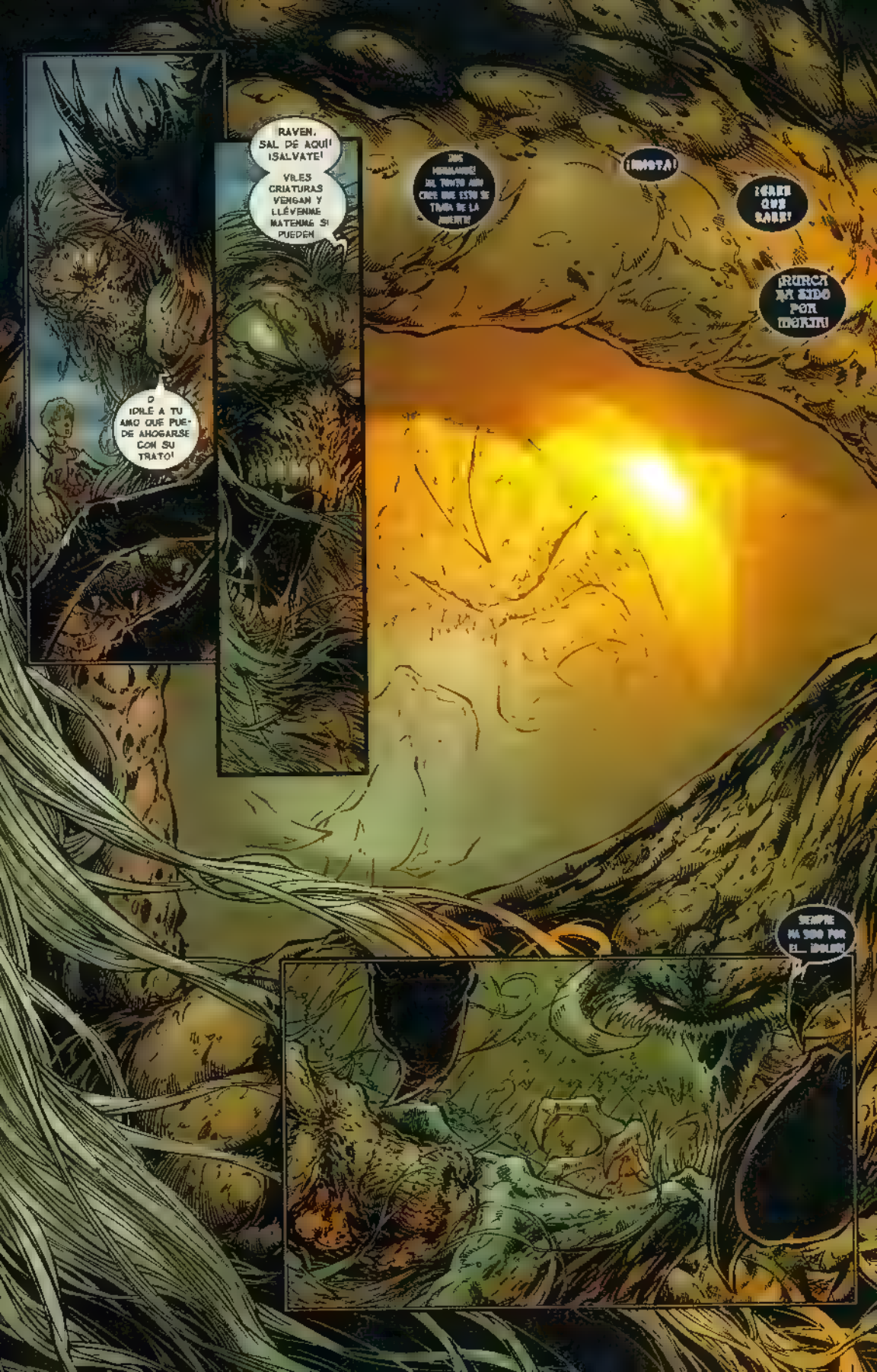
¿QUÉ HAN HECHO CON EL NIÑO?
NUNCA HUBO UN NIÑO. YORTO.
CUANDO VINIMOS A TU ALDEA PARA LA MATANZA, EL NIÑO ESTUVO ENTRE NUESTRAS VÍCTIMAS. USAMOS SU CUERPO COMO ENVASE PARA SEGUIRTE Y OBSERVARTE.
¡ENTONCES FUERON USTEDES QUIENES DESTRUYERON RHYL!
ASÍ FUE. TE QUEDASTE DORMIDO EN TU TRONO MIENTRAS MASACRAMOS A TU GENTE.
¿EL NIÑO SE GANÓ TU CONFIANZA? ¿SE METIÓ EN TU CORAZÓN?
¿TE SIENTES ENGAÑADO?
AHORA SABES CÓMO NOS SENTIMOS ¡GANG: CUANDO TÚ NOS ENGAÑASTE!

¡CAAAAAAH!
¡ATRÁS RAVEN!
¿QUÉ ES ESO?
Y AHORA, HELLSPAWN... ¡VENGANZA, CASTIGO Y MÁS CASTIGO!

LE DECLARO LA GUERRA A TUS INFERNALES HUESTES, ¿Y ESTO ES LO QUE ÉL ORDENA QUE SE HAGA?
¡VAMOS A ARRASTRAR TU MENTIROSA ALMA HASTA LAS FOSAS!
¡NO TODA LA CRUZ QUISIERAS, COVENANT! PRONTO ESPARCIREMOS TUS RESTOS POR TODA LA TIERRA. ¡PAGARÁS CARO! NOSOTROS...
¡SOY VANDAL! ¡SOY EL DESTRUCTOR DE ALMAS!
MEJOR VETE O TENDRÉ QUE PISARTE
DICES NOSOTROS, PERO AL ÚNICO QUE VEO ES A TI, GUSANO
TANTO ARROGANTE... PARA NOSOTROS PORQUE...
NO VINE SOLO. VINE CON...

¡Los Cinco Hermanos Phlebiac!
¿CUANTO TIEMPO CREISTE QUE PODRIAS ESCONDERTE DE NOSOTROS, HELLSPAWN?
¿CUANTO TIEMPO?

R. RAVEN, HUYE
YA NO TIENES TANTA COMPAÑÍA, ¿EH?
¡RUEGA POR TU VIDA, COVENANT! ¡RUEGA COMO LO HICISTE A LOS PIES DEL AMO!
¡AARAB-ZRAZH!
¡NO PUEDES BLASFEMAR AL AMO!
¿ES ESE TU NUEVO AMOR, HELLSPAWN? ¿ES ESA LA MUJER QUE REEMPLAZARÍA A LA QUE MATASTE?
P... PI... PI...
¿QUÉ? ¡LLAMAS SUPLICANTE! ¿QUÉ?


RAVEN, SAL DE AQUÍ! ¡SÁLVATE!
¡VALES CRIATURAS VENGAN Y LLÉVENME MÁTENME SI PUEDEN
¡DILE A TU AMO QUE PUEDE AHOGARSE CON SU TRATO!
¡DIOS MISERICORDIOSO! ¡AL FINITO AHÍ CREE QUE ESTO SE TRATA DE LA MUERTE!
¡NINOTA!
¡CREES QUE SABE!
¡BURCA HA SIDO POR MENOS!
SIEMPRE HA SIDO POR EL... DINERO

¡AAAAAH!!!
¡EL AMO TENÍA UN PLAN! ¡SE HIZO UN ACUERDO! ¡INCUMPLISTE EL TRATO! ¡INTENTAS LIBRARTE DEL REGALO QUE SE TE DIO! ¡AHORA PAGARÁS CON DOLOR!
¡PREPÁRATE A SER REGRESADO AL AMO!
¡AAAARGH!
¡NO LO HARÉ!
¡AÚN LE QUEDA FUERZA, HERMANOS!
DETENTE O ENFRENTA MI ESPADA, CRIATURA
¡QUÉ TRISTE! AÚN NO TIENES IDEA DE A QUIÉN TE ENFRENTAS

NO SERÉ LLEVADO. CUANDO JURÉ POR MI ALMA, ¡NO SABÍA LO QUE SIGNIFICABA Y POR ESO LOS RECHAZO!
¡LOS RECHAZO A USTEDES Y A SUS MENTIRAS!
TENDRÉ TU CABEZA
¡ESCUCHEN AL TRAIDOR, HERMANOS! CREE QUE SOMOS DÉBILES. HA OLVIDADO QUE LO QUE LO TRAJO A ESTE MUNDO TAMBIÉN LO PUEDE DESTRUIR.
¡SE HA OLVIDADO DEL FUEGO!
WHOOSH
NOOOOO!

¿TAL VEZ BUSCAS ALGO QUÉ COMER? ¿UN POCO DE MALDAD QUE TE DE FUERZA? ¡NO HAY ALGO VIVO EN HELLMATRONIC TU LAMENTAS. SI CUIDAMOS TU SUBIDA UNA MIERDA!
ICHIGO QUE YA LE ESTÁ REGRESANDO ¡HERMANO! CREO QUE LORD COPYCHAT RECUERDA EL DOLOR. RECUERDA LOS PECHOS DE PUNA AGONÍA PERPETUA.
NO VOY A REGRE-SAR
BUBUMP

BUBUMP
El sonido viene
Un golpeteo
raro y familiar
en su pecho...
su corazón
late.
Sin él
Necrópolis
sus órganos
viven!
Y AHORA, CONVENGAME... TE LLEVAREMOS DE VUELTA.
¡ATAQUEN!
AAAAHH
BA
AIM, DÉJATE IR. NO PUEDEN LLEVARTE SI MUERES NO PUEDEN LLEVARTE UNA SEGUNDA VEZ.

DÉJATE IR, Y VEN A MÍ.
BUMP

Epílogo.

SERES DE LA OSCURIDAD

POR URIEL A. DURÁN

A la oscuridad se le ha temido y respetado desde tiempos inmemoriales, se le ha definido como el cobijo de extrañas criaturas, algunas horrendas y otras más bien increíbles. Asimismo, no hay lugar alrededor del mundo en que no se crea en fantasmas, duendes, trasgos, trolls, gnomos, etcétera (nombrados según la región geográfica).

El vocablo "duende" se deriva del castellano antiguo "duen de casa", o sea "dueño de la casa". Según la tradición, estas criaturas eran quienes verdaderamente dominaban en un hogar, si sus habitantes no le agradaban, entonces el duende residente los ahuyentaba, haciéndoles la vida imposible con todo tipo de ruidos y travesuras, desde inocentes hasta temibles. Por el contrario, si ellos eran de su agrado, éste los ayudaba en todo lo posible -*versus* el viejo cuento del *Zapatero y los duendes*-. Para el esoterismo, los duendes y los gnomos son una misma raza de humanoides pequeños, diferenciados porque los duendes viven tras las paredes de las casas humanas y los gnomos en hábitats naturales, al aire libre.

Los duendes y gnomos no son ni buenos ni malos, simplemente tienen sus propias reglas y códigos éticos, los cuales siguen rigurosamente, con severas consecuencias para quien los rompa. Por esa misma razón, todo aquel que haya recibido un favor por parte de duendes, debe agradecerles para no ofenderlos. Lo mejor que se les puede ofrecer es leche, limpia y pura: la menor brizna de mugre representa un insulto para ellos, quienes en respuesta ejercen fuertes represalias (la costumbre de dejarle leche y galletas a Santa Claus proviene de esta explicación). Otro detalle sobresaliente es que ni duendes ni gnomos se dejan ver, más que ante las personas de corazón puro y sólo durante el atardecer o al amanecer -de ahí el apelativo de "crepusculares"-.

En algunos lugares reconocen numerosas especies de crepusculares, todos con características propias. Así pues, resulta imposible armar un retrato-robot único, como en el caso de los fantasmas. La mayoría de las descripciones coincide en una estatura de entre 20 y 50 centímetros, rasgos finos, orejas puntiagudas y cola pequeña; una segunda descripción para trasgos, trolls, hobgoblins, brownies, y otros, indica facciones toscas y una estructura corporal robusta y fuerte, pero muy ágil (con o sin cola).

En la época medieval se decía que los crepusculares carecían de alma, por lo que están más allá de los poderes del cielo y el infierno; y si algo les importa en particular es la naturaleza. Los alquimistas conside-raban a los gnomos como la encarnación de las fuerzas del

elemento tierra –por eso el que habiten en ciudades subterráneas y tras las paredes de piedra–. De cualquier forma, otro rasgo en común es que tienen poderes ultrahumanos, de los cuales, contrario a fantasmas, ángeles y demonios, no les interesa sacar provecho aplicándolos contra la gente, a menos que se trate de deudas de honor o de favores debidamente pedidos. Ante esta "competencia", la Iglesia, conforme fue ganando terreno, empezó a difundir que los crepusculares eran en realidad demonios disfrazados. Se desvirtuó su nombre genérico original: daimones, hasta convertirlo en "demonios". Como consecuencia, aquellos seres perdieron mucha credibilidad al relacionarlos con el concepto de infierno y demonios (la imagen tradicional del diablo cornudo con patas de cabra se deriva directamente de la representación de faunos, silenos y sátiros).

Diversas leyendas relatan que los hogares subterráneos de los crepusculares están regidos por reglas específicas, entre ellas que ahí el tiempo no transcurre al mismo paso que en el "mundo humano". Esta idea ha llevado a varios esoteristas actuales a especular que estas criaturas en realidad provienen de una dimensión alterna, la cual, al estar regida por otra clase de leyes de la física, permitiría que estos seres pudieran realizar aquí hazañas en apariencia mágicas (dicha idea no es nueva, como lo demuestran los cómics de Superman y su enemigo Mr. Mxyzptlk). También se les atribuye una gran habilidad manual que les facilita realizar el trabajo de 10 personas en poco tiempo.

Ciertamente, la creencia en duendes, gnomos, aluxes, pukujes, trasgos, goblins, hobgoblins, trolls, ratones colorados, ventolinos y demás crepusculares ha perdido fuerza ante nuevas tendencias como los ovni; pero, al final... ¿qué no ambas cosas sólo son vistas en la oscuridad y evitan contacto directo, más que con unos cuantos?

Existe la necesidad de que tal vez los crepusculares pudieron haber sido fenómenos ovni en el pasado... aunque también cabría el que los ovni sean manifestaciones de duendes y crepusculares, ¿o no?

McFALANE TOYS E IMAGE COMICS PRESENTAN:

IMAGE COMICS 10º ANIVERSARIO FIGURAS DE ACCIÓN

¡HA PASADO UNA DÉCADA DESDE QUE SE INICIÓ LA REVOLUCIÓN DE IMAGE COMICS! Únete a la celebración de una buena pelea con la colección de figuras de accción que representan a cuatro de los héroes originales de Image.

SPAWN.COM

McFARLANE TOYS
IT'S AN ATTITUDE